

Ο εικονικός κόσμος “Second Life” και η χρήση του στην εκπαίδευση, τα μουσεία και τις βιβλιοθήκες.

Σύμφωνα με τον ιδρυτή της Microsoft [Bill Gates](#), στην επόμενη δεκαετία θα ζούμε σε ένα εντελώς διαφορετικό, αμιγώς ψηφιακό κόσμο.

Ο μεγάλος ελληνοαμερικάνος γκουρού, πρώην καθηγητής του MIT, [Nicholas Negroponte](#), φαίνεται να επαληθεύεται για την πρόβλεψη του ότι με την ανάπτυξη της τεχνολογίας και τη διάδοση του διαδικτύου θα περάσουμε από τον αναλογικό στον ψηφιακό κόσμο, όπου θα καταργηθούν τα γεωγραφικά σύνορα και θα ενοποιηθούν όλες οι κοινότητες, οικονομικές, ακαδημαϊκές κ.α.

Το [Horizon report](#) εξάλλου, που ασχολείται με την τεχνολογία στην εκπαίδευση, αναφέρει τους online εικονικούς κόσμους, (όπως είναι το Second Life) ως μια από τις νέες τεχνολογίες με την μεγαλύτερη επίδραση στην εκπαίδευση.

Τι είναι το Second Life.

Το [Second Life](#) είναι ένα project που ξεκίνησε το Μάρτιο του 2002 από την Linden Lab. Είναι ένα δωρεάν πρόγραμμα για τον υπολογιστή που επιτρέπει στους χρήστες του να επικοινωνούν μεταξύ τους με εικονικούς εαυτούς (avatar) μέσα σε ένα πλήρως αλληλεπιδραστικό περιβάλλον. Με την εγγραφή του χρήστη και την εγκατάσταση του προγράμματος (δωρεάν κατέβασμα γύρω στα 30 MB) μπορεί κάποιος να συμμετέχει στο παιχνίδι με ένα απλό avatar, ενώ με μια μηνιαία συνδρομή 10 περίπου δολαρίων θεωρείται μόνιμος κάτοικος μιας εικονικής χώρας και λαμβάνει ένα εβδομαδιαίο χαρτζιλίκι 400 linden (τοπικό νόμισμα). Μέσα σε λίγα λεπτά και μέσα από εκατοντάδες παραμετροποιήσεις που μπορείς να κάνεις στον εικονικό σου εαυτό, από χρώμα δέρματος, μέχρι πυκνότητα μαλλιών, μπορείς να “γίνεις” όπως ακριβώς θέλεις.

Το Second Life είναι ένας τρισδιάστατος ψηφιακός κόσμος, εξ’ ολοκλήρου δημιουργημένος από τους κατοίκους του. Σήμερα έχει περισσότερους από ένα εκατομμύριο ψηφιακούς κατοίκους. Στον κόσμο αυτό μπορεί κανείς να κάνει φίλους, να ακούσει μουσική, να ψωνίσει. Επιπλέον, οι χρήστες μπορούν να εξερευνήσουν, να κοινωνικοποιηθούν, να συμμετέχουν σε ατομικές ή ομαδικές δραστηριότητες, να δημιουργήσουν και να ανταλλάξουν αντικείμενα (ψηφιακά) και υπηρεσίες με άλλους.

Η εκπαίδευση στο Second Life.

Η δημιουργία και η ανάπτυξη στο διαδίκτυο τρισδιάστατων ψηφιακών κόσμων όπως το Second Life, έχουν προσελκύσει διάφορα εκπαιδευτικά ιδρύματα τα οποία χρησιμοποιούν αυτόν τον εικονικό κόσμο για να συγκεντρώσουν τους μαθητές τους και να κάνουν εκεί εικονικά μαθήματα. Αυτό το περιβάλλον βοηθά τους φοιτητές να ενταχθούν σε εξ αποστάσεως μαθήματα βοηθώντας τους να αναπτύξουν το αίσθημα της κοινότητας.

Το Second Life προσφέρει τη δυνατότητα σύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης με τη βοήθεια ήχου και γραπτής online συνομιλίας. Ειδικοί προβλέπουν ότι η μελλοντική τάξη δε θα βρίσκεται σε ένα Πανεπιστήμιο, αλλά στον ψηφιακό κόσμο του Second Life και οι εκπαιδευόμενοι θα χειρίζονται την εικονική τους μορφή με το πληκτρολόγιο. Περισσότεροι από εξήντα εκπαιδευτικοί οργανισμοί έχουν ήδη ενταχθεί στο Second Life αξιοποιώντας το για την προώθηση της μάθησης.

Το [Πανεπιστήμιο του Ohio](#) είναι ένα από τα πρώτα που έκανε την εμφάνιση του στο Second Life διοργανώνοντας εικονικά μαθήματα σε ψηφιακές τάξεις. Οι επισκέπτες στο πανεπιστήμιο μπορούν να παρακολουθήσουν μαθήματα, να εξερευνήσουν πάρκα και κτίρια, να ενταχθούν σε φοιτητικές οργανώσεις, κλπ. Ο υπεύθυνος για το πρόγραμμα Christopher Keesey αναφέρει πως σκοπός του πανεπιστημίου είναι να εμπλουτίσει τη διδασκαλία που υπάρχει σήμερα στις τάξεις με εκπαιδευτικά παιχνίδια, φοιτητικές οργανώσεις και καλλιτεχνικές εμπειρίες. Οι εκπαιδευτές του Πανεπιστημίου κάνουν μαθήματα σε ψηφιακές τάξεις. Κάποια μαθήματα συνδυάζουν παραδοσιακή διδασκαλία με τη διαδικτυακή. Η Rebecca Nesson, που διδάσκει στη Νομική Σχολή του [Πανεπιστημίου Χάρβαρντ](#) και στη Σχολή του Χάρβαρντ στο Second Life, διευθετεί συζητήσεις στο χώρο του Second Life και έχει ώρες γραφείου. Πιστεύει πως ο τρισδιάστατος κόσμος, καθιστά δυνατό στους φοιτητές που παρακολουθούν εξ' αποστάσεως μαθήματα να αναπτύξουν αίσθηση «κονότητας». Αναφέρει πως οι φοιτητές αλληλεπιδρούν όπως σε μια παραδοσιακή τάξη. Ο καθηγητής στο Πανεπιστήμιο του Τρίνιτι στο Σαν Αντόνιο, ο Aaron Delwiche, συχνά [μαζεύει τους φοιτητές του για μάθημα στο Second Life](#). Ο Delwiche και άλλοι καθηγητές δούλεψαν για πολλούς μήνες για να δημιουργήσουν μαθήματα μέσα στο παιχνίδι, σε συνεργασία με τη Linden Lab, την εταιρεία που δημιούργησε το παιχνίδι.

Η εταιρεία, προσπαθώντας να προσελκύσει περισσότερους καθηγητές που επιθυμούν να πειραματιστούν με αυτή την ανορθόδοξη μέθοδο διδασκαλίας, έχει δημιουργήσει ένα καινούριο πρόγραμμα, το «[Campus: Second Life](#)», που απευθύνεται σε Πανεπιστήμια. Επίσης, προσφέρει δωρεάν λογαριασμούς στους φοιτητές και ένα εκτάριο γης (ψηφιακής) στους καθηγητές. Και άλλοι καθηγητές από το Πανεπιστήμιο του Σαν Φρανσίσκο, το Τεχνολογικό Ινστιτούτο του Rochester και του Vassar College έχουν χρησιμοποιήσει το Second Life στα μαθήματά τους.

Χρήση του Second Life από Βιβλιοθήκες και Μουσεία.

Μέσω του [Second Life](#) δίνεται η δυνατότητα σε μουσεία και βιβλιοθήκες να στηρίζουν και να ενδυναμώσουν την επικοινωνία του κοινού με τα πολιτιστικά αγαθά που διαθέτουν.

Είναι πραγματικά πολύ μεγάλος ο αριθμός των μουσείων που υπάρχουν μέσα στο [Second Life](#). Με μια απλή αναζήτηση, μπορεί κανείς να ανακαλύψει πληθώρα μουσείων και (μέσα από το avatar του) να περιηγηθεί στους εικονικούς χώρους, να παρακολουθήσει διάφορες εκδηλώσεις, εκθέσεις έργων, να έρθει σε επαφή με άλλους χρήστες-επισκέπτες και να ανταλλάξει απόψεις, κλπ. Μερικά μουσεία που μπορεί

κάποιος να επισκεφθεί στο Second Life είναι: το [Virtual Museum of Art](#), [Natural History Museum](#), [Second Louvre Museum](#), [US Holocaust Museum](#) κ.α.

Αρκετές [Βιβλιοθήκες](#), όλων των ειδών, από όλο τον κόσμο έχουν, επίσης, επιλέξει να [χρησιμοποιήσουν το Second Life](#) για να προσελκύσουν και να κάνουν μαθήματα στους χρήστες τους.

Χαρακτηριστικό της επιρροής που έχει το Second Life στις βιβλιοθήκες είναι και η δημιουργία του blog “[Alliance Virtual Library](#)” το οποίο παρουσιάζει τις βιβλιοθήκες και τα μαθήματα που αυτές προσφέρουν online στο Second Life.

Ανδρέας Κ. Ανδρέου

Βιβλιοθηκονόμος
Πανεπιστήμιο Κύπρου